MODE D'EMPLOI *par Julien Devriendt*

Dès l'apparition des premières ludothèques en France au début des années 1970, les bibliothèques ont commencé à accueillir en leur sein des espaces de jeu. Ainsi dès 1975, le projet de médiathèque centrale d'Hénin-Beaumont[1] prévoit la création d'un espace ludothèque. Ce projet s'inscrit dans la vague de création de médiathèques de cette période. Quittant leurs fonctions patrimoniales, ces établissements ont pour objectif de s'adresser à un public le plus large possible et vont dépasser le seul cadre de la culture légitime scolaire (et du livre) pour intégrer bandes dessinées, disques et vidéos. Des espaces « jeunesse » font ainsi leur apparition avec un personnel dédié, des collections et des locaux spécialement aménagés. C'est dans ce cadre que nous allons principalement retrouver les premières offres de jeu en bibliothèque.

L'offre de jeu se développe dans les années 1980-1990 y compris dans les espaces réservés aux adultes. Les médiathèques prennent conscience de leur rôle social et développent de nouvelles médiations en intégrant le divertissement et les loisirs.

Mais l'introduction du jeu en bibliothèque n'est pas chose aisée. En 2008, un article paru sur le blog professionnel de Nicolas Alarcon, membre de la bibliothèque universitaire (BU) d'Angers, présentait la mise en place d'une console *Wii* en accès libre au sein de la BU[2]. Pour annuler leur pénalité de retard, les lecteurs pouvaient défier un bibliothécaire. Mais il s'agissait d'un canular qui a suscité un débat intéressant sur l'intégration de ce type de service en bibliothèque. Certains saluant l'originalité du service s'inscrivant « dans une conception élargie de la BU comme lieu de nouvelles sociabilités », les autres défendant « la bibliothèque comme lieu unique de transmission des savoirs devant être protégé des effets de mode, du marketing ».

---

1. « Bibliothèque municipale d'Hénin-Beaumont (Pas-de-Calais) », *Bulletin d'informations de l'ABF*, 1975. [En ligne] : < http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/index-des-revues?id_article=54495 >.
2. « Une Wii dans ta BU », *Assessment Librarian*, 2008 [En ligne] : < https://assessmentlibrarian.wordpress.com/2008/03/12/une-wii-dans-ta-bu/ >.

Récemment, de nombreux collègues se sont intéressés à la place du jeu vidéo au sein de leurs collections. Certains équipements sont même allés plus loin et n'hésitent pas à repenser plus largement la place du jeu en nouant des partenariats avec les ludothèques ou en développant de nouveaux espaces dédiés. Il ne s'agit plus de considérer uniquement le jeu comme un produit d'appel mais de montrer la diversité des jeux, leurs univers, leurs auteurs, leurs diversités. L'engouement des jeunes adultes pour les jeux de plateau marque l'importance du jeu dans nos pratiques culturelles bien au-delà du seul jeune public. Il faut ainsi repenser les espaces, le rôle des personnels et leur rapport aux usagers pour intégrer pleinement le jeu au cœur du projet d'établissement.
Lieux de sociabilité et d'accompagnement à l'éducation tout au long de la vie, ludothèques et bibliothèques partagent les mêmes valeurs d'éducation populaire de démocratisation d'accès à la culture. C'est sur la manière de proposer le jeu que les différences vont s'opérer entre les deux structures. La ludothèque « a pour mission de "donner à jouer" », mettant en avant le plaisir de jouer. S'appuyant sur la définition de Johan Hazuinga[3] le jeu est une activité libre fictive et gratuite, sans attente de résultat. À l'inverse en l'absence d'un fonds dédié à la consultation sur place, de nombreuses bibliothèques vont utiliser le jeu comme outil d'animation ponctuel pour favoriser la lecture et l'accès à l'information.

PRÉSENTATION DE L'OUVRAGE

Dans la première partie, Connaître le contexte**,** Céline Meneghin retrace l'évolution du jeu dans nos sociétés et de la place croissante qu'il occupe actuellement. Le jeu vidéo se place comme la seconde industrie culturelle derrière le livre. Les jeux de société et le jouet se portent bien également avec 140 millions d'unités vendues et près de 1 000 nouveautés de jeux de société par an. Preuve supplémentaire de l'engouement du public pour le jeu, l'apparition de nombreux événements, festivals, salons, autour du jeu. Autant d'occasions pour les communautés de joueurs de se retrouver

3. Johan Huizinga, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1988 (coll. Tel ; 130).

et de partager une passion, une culture commune. Permettre de jouer en bibliothèque devient l'occasion d'enrichir les activités des établissements en créant de nouveaux partenariats, en proposant de nouveaux services pour que le public puisse s'approprier l'équipement.

Deux contributions traitent de l'accompagnement du personnel dans la conduite de projet. Catherine Di Sciullo de la Gaïté lyrique abordera la formation continue d'une équipe dans un service déjà fortement engagé dans la médiation du jeu, puis la contribution d'Élise Ybled témoignera des différentes étapes d'intégration d'un espace de jeux à la médiathèque Blaise-Cendrars de Conflans-Sainte-Honorine. Toutes les deux au cours d'expériences très différentes insistent sur l'importance de cet accompagnement. En effet, le développement de nouveaux services ne peut se faire sans l'acquisition de nouvelles compétences. Il s'agit donc pour le responsable de « tracer une voie, de convaincre de faire participer, de responsabiliser, de rendre les personnels autonomes et confiants. » (Un échange de questions-réponses de différents personnels de la médiathèque accompagne l'article).

Thomas Fourmeux et Lionel Maurel nous présentent ensuite le cadre juridique lié au jeu en bibliothèque. Comme pour d'autres supports auparavant, ils soulignent l'importance de faire émerger un cadre légal afin de sécuriser ces pratiques par la mise en place d'une offre adaptée aux bibliothèques.

Pour élargir les frontières, Anthony Avila s'interroge sur la création d'une offre de jeu vidéo pour promouvoir la culture française à l'étranger. Il nous fait part, dans sa contribution, de son expérience auprès du réseau culturel de l'Institut français et livre des pistes d'utilisation de ces fonds comme outils pour les enseignements de français langue étrangère (FLE).

La deuxième partie de cette BAO, Acquérir, valoriser, aborde la question de l'acquisition des fonds. Quels jeux choisir ? Selon quels critères ? Il n'existe bien entendu pas de réponses définitives mais l'auteur, Anthony Avila, pose les questions pour aborder le sujet de façon globale. Un personnel qualifié sera bien sûr une des clés de la réussite de la mise en place d'un fonds de jeux.

Si l'on veut proposer une offre de jeu, il est important de ne pas mettre de côté les jouets. Caroline Makosza rappelle l'importance du jeu symbolique

pour l'enfant. À travers le jouet, il va pouvoir rejouer son quotidien, expérimenter la vie en société. L'aménagement doit permettre aux enfants d'être créatifs, de détourner les objets pour mieux se les approprier. Les règles de fonctionnement de l'espace et son aménagement devront ainsi être pensés de manière à mettre le jeu et les usagers au centre du projet.
Le jeu peut également être un levier d'apprentissage et de découverte très puissant. On pense bien sûr à l'utilisation des *serious games*, où pour favoriser l'investissement des apprenants dans leur formation on va s'appuyer sur des mécanismes ludiques. Pour Éric Sanchez, « *le jeu n'est pas dans la chose mais dans l'usage qu'on en fait* », soulignant ainsi que l'intérêt éducatif d'un jeu dépend moins de « ses propriétés intrinsèques que de la manière dont l'enseignant ou le formateur l'intègreront dans leurs dispositifs de formation ». Des bibliothèques se sont lancées dans la création de *serious games*, Le réseau des bibliothèques de Montréal a ainsi mis en ligne *Escouade B*, jeu permettant d'apprendre à évaluer les informations sur Internet. Thierry Robert revient sur cette expérience depuis les origines du projet jusqu'à son évaluation.
Solenne Waszak de la médiathèque départementale du Puy-de-Dôme nous présente le projet des *Ludo'malles*. Un dispositif simple permettant aux différentes bibliothèques du territoire de tester une offre de jeu simple à prendre en main par le personnel et s'adressant à un public le plus large possible. Favorisant ainsi la convivialité et la perception de la bibliothèque comme lieu d'échange et de rencontre.
Pourquoi venir jouer en bibliothèque ? La troisième partie, Animer, créer, aborde cette question de plusieurs points de vue.
Dans le sillage de Scott Nicholson[4], la contribution de Julien Devriendt s'attache à démontrer que l'important ce n'est pas le jeu, mais l'expérience de jeu. On va venir à la bibliothèque parce qu'on nous donne accès non seulement à des jeux mais à une expérience de jeu. Cette expérience de jeu peut être différente, à la fois par le jeu lui-même en proposant une sélection de jeux originaux et peu connus du grand public ou en proposant une manière différente de jouer à un jeu que le public possède déjà.

4. Scott Nicholson, *Everyone Plays at the Library: Creating Great Gaming Experiences for All Ages*, Medford NJ, Information Today, 2010.

Comme on l'a vu plus haut avec Éric Sanchez, l'important n'est pas le jeu mais ce que vous allez en faire. Il est ainsi possible de détourner des jeux à des fins de création. Véronique Amar présente son retour d'expérience sur l'atelier *Minecraft* mené par la Bibliothèque municipale de Lyon, en partenariat avec l'équipe pédagogique d'un collège et leurs élèves, autour de l'univers du roman *Tobie Lolness*.

Permettre l'expérience du jeu, inventer d'autres utilisations du jeu, mais à quelles fins ? Dans sa contribution, Caroline Makosza, responsable d'une ludo-médiathèque (Fosses) insiste sur la notion de libre jeu. Le jeu cesse d'être jeu dès lors qu'il est instrumentalisé. Il est nécessaire de s'éloigner de la vision utilitariste du jeu comme produit d'appel. Le jeu doit être présenté pour lui-même, sans chercher à savoir quels apprentissages concrets l'enfant va en retirer. « Le jeu n'est éducatif que s'il ne cherche pas à l'être »[5]. Le rôle du professionnel sera de mettre à disposition un espace, d'organiser des collections, des services et de laisser faire. Mais cela implique également beaucoup d'observations et de réaménagements pour correspondre le plus possible aux usages du public.

Une quatrième partie, Participer, rend compte du développement de la participation[6] dans les bibliothèques, au travers de trois projets menés auprès d'adolescents, d'étudiants et d'enfants.

Le jeu ne se limite plus à la table de jeu ou à l'écran mais investit l'univers physique. La *gamification**[7] (ou ludification) vise à utiliser notre propension naturelle à jouer pour améliorer la participation des « joueurs » en transposant des mécaniques de jeu dans un domaine non-ludique. Thierry Robert présente le jeu *Find the future* menée à la bibliothèque publique de New York au cours duquel les joueurs pouvaient explorer la bibliothèque à la recherche de ses documents les plus précieux.

---

5. Martine Mauriras-Bousquet, « Jouer et apprendre : même combat, le rôle des ludothèques dans la promotion du libre jeu », *Actes des universités d'été des ludothécaires*, Paris, Association des ludothèques françaises, 1998, pp. 125-128.
6. Note de l'éditeur : voir, pour la participation, l'ouvrage *Construire des pratiques participatives dans les bibliothèques*, sous la direction de Raphaëlle Bats, Villeurbanne, Presses de l'enssib, 2015 (coll. La Boîte à outils ; 33).
7. Les termes suivis d'un astérisque (à leur première occurrence) sont définis dans le glossaire en fin d'ouvrage.

Guillemette Trognot et Marie-Paule Voïta reviennent sur la conception, l'organisation et la mise en œuvre d'un *jeu en réalité alternée** et son impact à la bibliothèque de l'Insa de Lyon. Cette expérimentation mêlait l'utilisation des réseaux sociaux et l'organisation d'événements sur le campus pour prolonger l'expérience des joueurs en allant les chercher où ils se trouvent. C'est une démarche similaire, utiliser la bibliothèque et ses ressources comme terrain de jeu pour mieux se l'approprier, qui est à l'origine du projet mené par la médiathèque des Ulis. Florence Carre nous présente pour terminer un projet ambitieux de *chasse au trésor* mêlant objets numériques et documents traditionnels.